Welcome to

Animal Crossing™

Population: Growing!



MANUAL DE INSTRUCCIONES

ATENCIÓN: POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE EL FOLLETO DE PRECAUCIONES, INCLUIDO EN ÉSTE PRODUCTO ANTES DE USAR SU SISTEMA NINTENDO® , DISCO DE JUEGO O ACCESORIO.
ESTE FOLLETO CONTIENE INFORMACIŐÓÓÒON DE

INFORMACIÓ́ON DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SUS HIJOS JUEGUEN VIDEO JUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (1 de 4000) puede tener ataques o pérdida de la memoria activados por luz relampagueante, como la que, se percibe cuando se ve televisión o se juega con video juegos, aunque nunca hayan tenido ataques.
- Quién quiera que haya tenido un ataque, pérdida del conocimiento o algún otro síntoma ligado a una condición epiléptica, deberá consular a un médico antes de jugar un video juego.
- Los padres deben observar cuando sus hijos estén jugando video juegos. Deje de jugar y consulte a un médico si usted o su hijo tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	**Tirones de ojos o músculos**	**Pérdida de la conciencia**
Visión alterada	**Movimientos involuntarios**	**Desorientación**

Para reducir la probabilidad de un ataque cuando juegue video juegos:

1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Juegue video juegos en la pantalla de televisión más pequeña posible.
3. No juegue si está cansado o necesita dormir.
4. Juegue en una habitación bien iluminada
5. Tome de 10 a 15 minutos de descanso por cada hora de juego.

⚠ ADVERTENCIA – Lesiones por Movimiento Continuo

El jugar video juegos puede hacer que sus músculos, coyunturas o piel se lastimen después de algunas horas. Siga estas instrucciones para evitar problemas como Tendinitis, Síndrome del Tunel Carpal o irritación en la piel:

- Tome de 10 a 15 minutos de descanso por cada hora de juego, aunque usted crea que no lo necesite.
- Si sus manos, muñecas o brazos se cansan o llegan a doler mientras juega, deténgase y déjelos descansar por varias horas antes de volver a jugar.
- Si continua con dolor en las manos, muñecas o brazos durante o después de jugar, deténgase y consulte a un médico.

ADVERTENCIA – Descarga Eléctrica

Para evitar una descarga eléctrica cuando use éste sistema:

- Use solamente el adaptador de corriente AC que viene con su sistema.
- No use el adaptador de corriente AC si está dañado o presenta cables rotos o separados.
- Asegúrese que el adaptador de corriente AC está completamente insertado a la toma de corriente o a la extensión.
- Siempre desconecte cuidadosamente todas las clavijas sujetándolas y no jalando el cable. Asegúrese que el botón de encendido del Nintendo GameCube se encuentre apagado antes de remover el adaptador de corriente AC del tomacorriente.

PRECAUCIÓN - Mareos

El jugar video juegos puede causar mareos. Si usted o sus hijos se sienten aturdidos o con nauseas al jugar video juegos con éste sistema, pare de jugar y descanse. No maneje o se ocupe en alguna otra actividad demandante hasta que usted se sienta mejor.

PRECAUCIÓN - Dispositivo Láser

El Nintendo GameCube es un producto Láser Clase I. No intente desarmar el Nintendo GameCube. Refiera el servicio a personal calificado solamente.

Precaución – El uso de controles o ajustes o procedimientos ajenos a los especificados aquí dentro puede resultar en una peligrosa exposición a la radiación.

Posición neutral del control (RESET)

Si los botones L o R son presionados o el Control Stick o el C Stick son movidos fuera de su posición neutral, cuando se presione el botón de encendido, las posiciones registradas serán tomas como su posición neutral, causando el funcionamiento incorrecto del control durante el juego.

Para regresar el control a su posición original (REINICIAR), suelte todos los botones y sticks para permitir que regresen a su correcta y neutral posición, después presione y mantenga presionados los botones X, Y y START simultáneamente por 3 segundos.



Este Sello Oficial es su certeza de que Nintendo ha revisado este producto y que cumple con nuestros estándares de excelencia en hechura, confiabilidad y entretenimiento. Siempre busque por este sello cuando compre juegos y accesorios para asegurar la completa compatibilidad con su producto Nintendo.



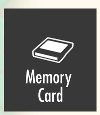
Todos los productos Nintendo tienen licencia para su venta y uso unico con otros productos autorizados que porten el Sello de Calidad Oficial de Nintendo.®



ESTE JUEGO SOPORTA HASTA 4 JUGADORES ALTERNANDO.



ESTE JUEGO PUEDE SER USADO CON EL e-READER™.



ESTE JUEGO REQUIERE UNA MEMORY CARD PARA GUARDAR PROGRESOS, AJUSTES O ESTADISTICAS.



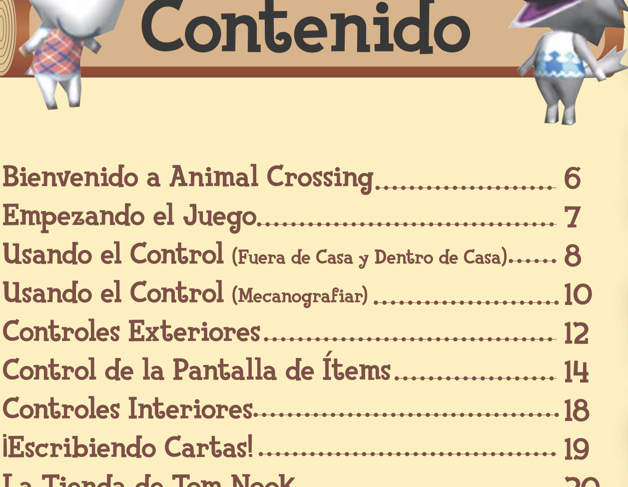
ESTE JUEGO PUEDE SER USADO CON EL GAME BOY® ADVANCE.



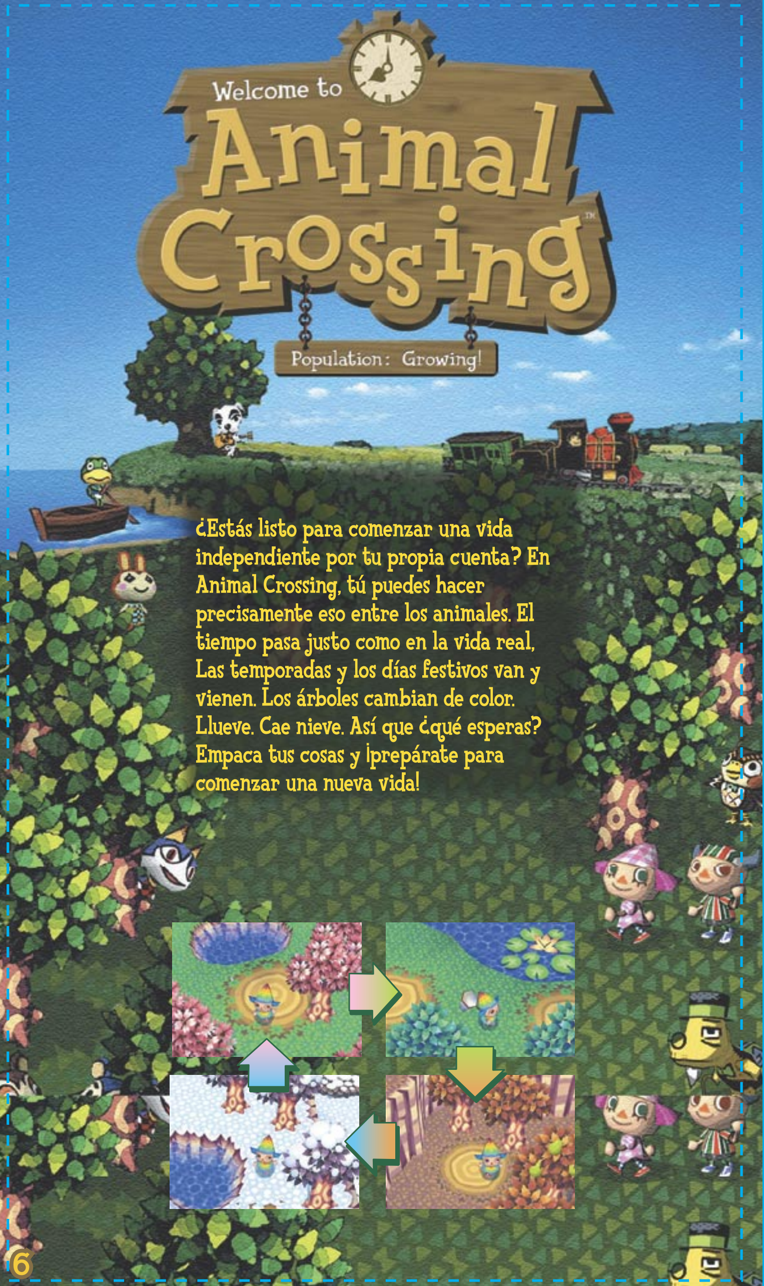
ESTE PRODUCTO HA SIDO CLASIFICADO POR LA ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD, PARA INFORMACIÓON ACERCA DE LA FORMA DE CLASIFICAR DE LA ESRB O, PARA COMETAR ACERCA DE LA ASIGNACIÓON DE LA CLASIFICACIÓON, POR FAVOR CONTACTE A LA ESRB AL 1-800-771-3772, O VISITE WWW.ESRB.ORG. 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.

Nintendo®





Contenido



¿Estás listo para comenzar una vida independiente por tu propia cuenta? En Animal Crossing, tú puedes hacer precisamente eso entre los animales. El tiempo pasa justo como en la vida real, Las temporadas y los días festivos van y vienen. Los árboles cambian de color. Llueve. Cae nieve. Así que ¿qué esperas? Empaca tus cosas y ¡prepárate para comenzar una nueva vida!



Comenzando el Juego

Coloca el disco de Animal Crossing en tu Nintendo GameCube. Inserta una Memory Card en el Slot A, cierra la cubierta del disco y presiona el boton de encendído. Despueés presiona´START en la pantalla del título.



Necesitáras una Memory Card para guardar el progreso de tu juego



Jugando por Primera Vez



Habla con Rover mientras viajas en el tren. Usa el Control Stick y el boton´A para ajustar tu reloj, darle un nombre a tu personaje y a tu pueblo. (revisa la pagina 10 pára averiguar como mecanografiar). Al terminar estos pasos, llegaras al pueblo y ¡podras´ comenzar a explórar!





Continúa Tu Juego



Para regresar a tu pueblo, simplemente contesta "YES" (SI) a la primera pregunta que te hagan y selecciona un personaje de tu lista. Si quieres crear un nuevo personaje para tu pueblo, selecciona "I'm New" (soy nuevo). Puedes guardar hasta 4 personajes en una Memory Card. (Solamente puedes guardar la informacion de un pueblo en una Memoŕy Card). Selecciona "Before I go..." (antes de que me vaya...) para modificar las opciones de la siguiente lista.

Sonido
Escoge entre estééreo, mono o audífonos. Tambiéén puedes seleccionar el sonido que hagan los animales cuando hablen.

Derribando una Casa
Borras la informacioń de uno de tus personajes.

Ajusta el Reloj
Ajusta la hora y fecha actual.

Función Rumble
Prende o apaga la funcion´Rumble de tu control.

Construye un Pueblo Nuevo
Borras la informacioń de tu pueblo.

NOTA
Si tu borras la informacion´de tu pueblo, ¡habra´ desaparecido para siempre! Piensa cuidadosamente antes de hacerlo (las letras y modelos creadas en el pueblo no seran borradas).

Usando el Control
(Fuera de Casa y Dentro de Casa)



Botón Z

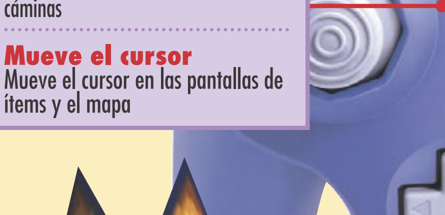
Presiona el botón L, R, y Z simultáneamente para dejar de jugar un juego de NES.

Botones L & R

Control Stick

Caminar
Mientras más presión ejerzas mas´rapido cáminas

Mueve el cursor
Mueve el cursor en las pantallas de ítems y el mapa









START

Abre o cierra la pantalla de ítems

Botón Y

Abre o cierra la pantalla de ítems



Botón X

Mira el mapa
(Primero debes tener el mapa.)

Botón A

Frente a otro personaje	**Hablas**
Frente a una puerta	**Entras al edificio**
Frente a un arbol	**Sacude el árbol**
Frente a un pizarroń	**Lee los mensajes**
Cuando sujetas un ítem	**Usa un ítem**

Botón B

Mantén presiónado éééééééeste boton mientras mueves el Control Stick para correr

Quita los ítems

Quita los muebles

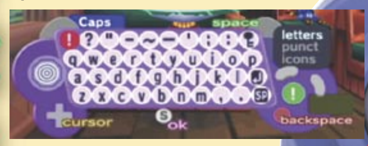
Regresa a la pantalla previa.

C Stick

Ajusta la Cámara
(Dentro de las casas)

Usando el Control
(mecanografiar)

Cuando tengas que escribir un nombre, escribir una letra o mecanografiar algo en animal Crossing, eésta pantalla de teclado aparecerá.



Botón L
Teclas Mayúsculas y Minúsculas

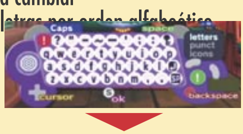
Control Stick
Escoge una letra



✚ Control Pad
Mueve el cursor a travées de la página

• Cambiando el Teclado

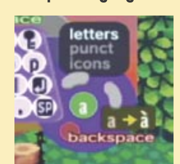
Tu puedes cambiar el orden de las letras en tu teclado usando el mismo orden que el de un teclado normal, pero, si no estas familiarizado con este orden, solo presiona el boton Z para cambiar
las letras por orden alfabeético





• Acentuando las Letras.

Para acentuar ciertas letras, simplemente selecciona una letra y presiona el boton A para escribirla. Un icono aparecera en la pantalla cerca del boton X si es que a la letra se le puede agregar una tilde. Presiona X para agregar la tilde.



Botón R
Inserta un espacio

Botón Z
Cambia la forma del teclado

Botón Y
Cambia el teclado

Botón X
Acentùúa una letra

Botón A
Escribe una letra

START
Termina de escribir

Botón B
Borra una letra

• Cambiando Teclados

Tu puedes usar tres distintos teclados para escribir las letras: el teclado con letras, el teclado con puntuacion y el teclado con iconos. Presiona el boton Y para cambiar de teclado.

• Editar

Usa el + Control Pad para mover el cursor a cualquier punto que quieras cambiar y despueés, solo cambia o borra las letras que

• Espacios y Regreso del Rodillo

Para marcar un espacio puedes presionar el botoń R o selecciona SP en el teclado y presiona el botón A. Para regresar el rodillo presiona hacia abajo en el Control Pad o escoge en el teclado de letras y presiona el boton A.

Controles Fuera de Casa

 Caminar

Mientras más fuerte presiones el Control Stick, caminarás más rápido. Para caminar despacio, presiona el Control Stick ligeramente.



 +  Correr

Presiona el botón B mientras caminas

 Acción

Aquí hay algunas de las cosas que el botón A te permite hacer:

• Hablar

Párate enfrente de alguien y presiona el boton A para iniciar una conversación.





• Entrar a una Casa

Presiona el botón A enfrente de una puerta para entrar.

• Usar un Ítem

Presiona A para usar el ítem que estás sosteniendo.





• Leer una Señal

Presiona el botoń A para leer cualquier señal que se encuentre frente a ti.



• Sacudir los Árboles

Presiona el botoń A para sacudir un árbol y obtener su fruto.

si dejas de caminar por un momento, la fecha y hora aparecerán en la parte inferior derecha de la pantalla.



Recoger Ítems



Recoge cualquier ítem que esté a tus pies usando el botoń B. Si tu inventario se encuentra lleno, puedes dejar el ítem o puedes hacer espacio para él, árrojando otro ítem de tu inventario.
También puedes usar el botoń B para arrancar la hierba.



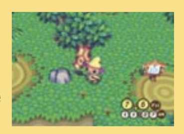
Revisar el Mapa



Revisa el mapa del pueblo entero. Usa el Control Stick para mover el cursor sobre el mapa. De esta forma, tu puedes vér los nombres de todos los edificios y animales en cada acre.

"¡Hay un Mundo de Diversión Fuera de Casa!"

Camina fuera de casa para descubrir nuevas y divertidas aventuras cada día. Conoceras ́nuevos animales, encontrarás extrañas marcas en el suelo, verás toda clase de insectos y peces... pero ¡asegurate de poner atencion mientras páseas por el pueblo!





Control de la Pantalla de Ítems

Presiona el botoń Y o START para aparecer la pantalla de ítems. Éste es tu inventario. Puedes cargar hasta 15 ítems (sin incluir el ítem que lleves en la mano) y 10 cartas todo el tiempo.



Mueve el cursor



Muestra el submenú
Mientras seleccionas un ítem



Regresas a la última pantalla

Nombre del Pueblo

Campanas

Cartas

Ropa actual

Diseños personales

Escoge esta pestanã para ver cualquier patroń que hayas creado. (ver pag. 16 para detalles)



Las cartas rosas son las que has recibido, las cartas azules son las que has escrito.

- Correo sin abrir
- Correo abierto
- Correo con un presente adjunto

Cursor

La información aparece cuando muevas el cursor sobre un espacio que contenga un ítem o una carta.

ítems

Algunos iconos importantes:

- Muebles
- Ropa
- Papel para cartas

Cambia pantallas

Presiona el botoń A en estas pestanas̃ para ver la lista de los pescados e insectos que has atrapado. Tambiéeń puedes presionar R para cambiar estas pantallas.

"Selecciona Varios ítems"

Presiona el botoń X para seleccionar varios ítems simultaneameńte. Si presionas el boton A sobre cuálquiera de los ítems que has seleccionado los puedes vender todos al mismo tiempo.





Comandos del Menú



Diferentes comandos del menu te permitiran´usar o mover tus ítems. Los comandos del menu´cambian dependiendo de tu localizacion ó el ítem que hayas escogido. A continuacion verás una lista de los comandos usados con mayor frecuencia.

• Sujetar



Sujeta un ítem y muéévelo por la pantalla de los ítems. Usa este comando para cambiar de lugar u organizar tus ítems. Tambiéen puédes usar este comando para colocar una herramienta en tu mano o adjuntar ítems a tus cartas.

Presiona el boton L para sujetar un ítem sin tener que jalarlo del sub men de comandos.

•Tirar

Tira al piso el ítem que hayas seleccionado. Los ítems que dejes en el piso pueden permanecer ahí por días, pero tambiéen puedén desaparecer. Algunas veces, puedes encontrar esos ítems en "lost & found" en la estacioń de policía.

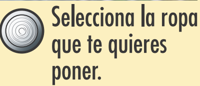
• Arrojar

Borra cartas. Una vez que has arrojado una carta se ha ido para siempre, piensa cuidadosamente antes de borrar una carta.



¡Cambia tu Ropa!





Selecciona la ropa que te quieres poner.



Arrástrala hasta tu personaje y presiona el botón A

¡Ahora estaś usando ropa distinta!

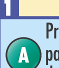
La ropa que traías puesta regresara a tu inventario.



Usa Tus Propios Diseños

Intenta pegar los patrones que has creado en la ropa y sombrillas (ver página 25 para aprender como disenar tus prõpios patrones).

1



Presiona el botoń A para mostrar el diseno de lã pagina.

2



Seleccióna un patrón con el botón A.

3



Escoge " Use" para decidir donde usar el patrón



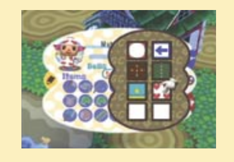
●Ú´Usalos en Ropa,́usalos en Sombrillas.................. ¡Funciona donde sea!

ÚUsalos en la Ropa

Usa el patroń seleccionado en tu ropa.
Tu ropa vieja regresa a tu inventario.

Ú
Úsalos como Sombrilla

Dobla el patroń seleccionado y usálo como una sombrilla. No necesitas tener una sombrilla en tu inventario para hacer esto.



●Ú´Usalos en las paredes,́ usalos en el Piso.......¡Funciona Solamente en Tu Casa!

Pega el patroń seleccionado en la pared o el piso. El papel tapiz o alfombra que usabas regresa a tu inventario.



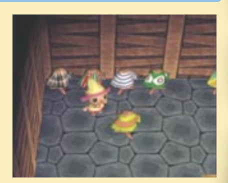


"De Cualquier Forma..."

No puedes usar los patrones en tu ropa, paredes o piso si tu inventario esta lléno.



• Visita tu Casa .... ¡Funciona Solamente en Tu Casa!



Checa Tu Ropa
Enseña tus patrones como ropa en tu habitacion.

Checa Tú Sombrilla
Ensena tus patrones como sombrillas en tu habitación.

• Enseña Tus Diseños .... ¡Funciona en las señales!



Después de que levantes un poste para señales fuera de tu casa, puedes pararte enfrente de éel y presionar el boton A pará ensenar uno dẽ tus patrones.

• ¡Usa Tus Herramientas!

Puedes seguir los mismos pasos para cambiar de ropa o para recoger una herramienta como una pala, o una cana de pẽscar. Para guardar la herramienta, ve a la pantalla de ítems. Coloca el cursor sobre tu nombre y presiona el boton A para sujetar la herramienta. Ahora solo devúeélvela a tú inventario.

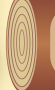
• Pala
Usa la pala para hacer hoyos en el piso. Tambiéen la puedes usar para rellenar hoyos y enterrar ítems.

• Caña de Pescar
Tu necesitarás una canã de pescar para atrapar un pez. Cada pez que captures sera registrado eń tu lista de pescados.

• Red
Usa tu red para atrapar insectos. Cada insecto que captures sera registrado en tu lista de insectos.

"Regalos Enviados por Correo"
Si tu recibes un presente por correo, presiona el botoń A en la carta y selecciona tu regalo. Ahora mueévelo a tu inventario donde podraś abrirlo.

"Bolsas de Dinero"
Tu puedes mover bolsas de dinero de tu inventario a tu billetera. Solǿ presiona el botón A para sujetarlas y llevarlas hasta donde aparece tu total de "campanas" en la pantalla. Ahora presiona el boton A para súmarlas a tus fondos.



Controles Dentro de Casa



Coloca los Muebles





Elige el mueble que quieras colocar en tu casa...

...ahora selecciona "Drop" (soltar) para colocarlo.

No puedes poner muebles si no hay suficiente espacio.

No puedes abrir bolsas para agarrar en tu casa.

• Despuées de Colocar tus Muebles...

Levántalos
Párate enfrente del mueble que quieras remover y presiona el boton´B. El ítem regresará a tu inventario.

ÚUsalos
Puedes usar algunos ítems presionando el boton A o presionando el Control Sitck mientras te encuentres frente a ese ítem.

¡Juega con el NES!
Si encuentras un Nintendo Entertainment System, colocalo en tu habitacion y presióna el boton A para jugár. Para terminar presiona los botones L, R y Z simultaneamente.



Ajusta la Cámara



Usa el C Stick para cambiar el angúlo de la camará dentro de la casa.



Mueve los Muebles



Usa el Control Stick mientras presionas el boton A para mover o girar los muebles en tu habitacion. Debes tenér suficiente espacio
para hacer esto.



Si has sujetado un ítem por el frente...





A + ¡Empujálo!





A + ¡Jalalo!





A + ¡Rotalo!

¡Escribiendo Cartas!

1 Escoge el Papel para tu Carta y Destinatario

Selecciona el papel para tu carta de tu inventario y escoge "Write Letter" (Escribir Carta). Cuando el papel aparezca en la pantalla, escoge el nombre del destinatario de tu lista.



2 Escribe Tu Carta

Escribe tu mensaje. (vea pagína 10 para aprender como mecanografiar). Cuando termines de escribir el mensaje, regresaras a´la pantalla de ítems. La carta que escribiste aparecera como´un icono de color azul en tu inventario de cartas.



"Adjunta un Presente"

Si quieres incluir un ítem en una carta, agarralo´de tu inventario, arrastralo hastá la carta y presiona A.



"Re-Escribe una Carta"

Tu puedes re-escribir cartas que ya hayas escrito. Para cambiar el destinatario, coloca el cursor junto al nombre del destinatario y presiona derecha en el + Control Pad.



3 Lleva tu carta a la Oficina Postal.

Deja tu carta en la oficina postal ¡y listo! El destinatario incluso puede llegar a responderte.



La Tienda de Tom Nook

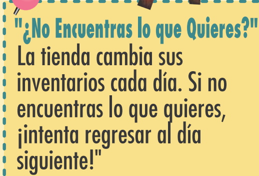


¡Tu puedes hacer mucho mas q́ue solo ćomprar en la en la tienda de Tom Nook! Habla con Tom para ver que opciones hay disponibles.



Compras

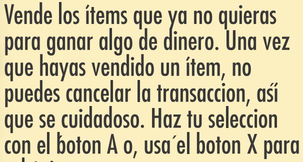
Presiona el botoń A mientras te paras enfrente del ítem que quieres comprar. Tom Nook te explicara ácerca del ítem y cuanto cuesta. (si compras ropa, papel tapiz o material para pisos, é te mostrara su apariéncia). Selecciona "I'll buy it" (yo lo compro) para adquirir el ítem o "Never mind..." (olvídalo) para declinar.



"¿No Encuentras lo que Quieres?"
La tienda cambia sus inventarios cada día. Si no encuentras lo que quieres, ¡intenta regresar al día siguiente!"



Venta de Ítems



Vende los ítems que ya no quieras para ganar algo de dinero. Una vez que hayas vendido un ítem, no puedes cancelar la transaccion, así que se cuidadoso. Haz tu seleccion con el boton A o, usa´el boton X para seléccionar varios ítems a la vez para venderlos



Catálogo

Revisa una lista completa de todos los ítems que has comprado o recibido en el pasado. Selecciona un ítem de la lista para acomodarlo en un orden especial. Selecciona la pestaña de la derecha o presiona el botón R para cambiar el tipo de ítems que se muestran.



Precios de los Nabos



Revisa el precio de los nabos ya que cambian a diario. Asegurate´de poner atencion a loś precios antes de realizar una venta, si no tienes cuidado, puedes terminar perdiendo.



Crea Tus Propios Códigos Secretos



Algunas veces, querraś darle a un amigo un ítem que poseas, pero por algun motívo no puedes entregarlo personalmente o tu amigo no esta disponiblé para recogerlo. Aquí es cuando el servicio de entrega de Tom Nook entra en accion. ´



Puedes tomar cualquier ítem que tengas en tu catálogo y llevarlo a la tienda de Tom Nook e intercambiarlo por un codigo secreto que le puedes decir a un amigo. Tu amigo podra usár el codiǵo en la tienda de Tom Nook en su pueblo y recibir el ítem a cambio.



Creando Códigos Secretos



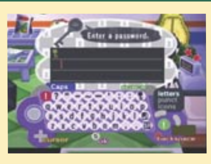


Escoge "Other things" (otras cosas) y despueés´ elige "Hear Code". Tom te preguntara ṕor el ítem, el pueblo y el nombre del jugador que tu amigo esta usándo. Él te dara un código śecreto que solo tu amígo podra usar en śu pueblo. Claro, una vez que tu amigo ha recogido el ítem, eéste habra d́esaparecido.



Usando Códigos Secretos.





Si tu amigo te da un codiǵo secreto para usarlo en tu pueblo, simplemente visita tu tienda local y habla con Tom Nook. Escoge "Other Things" (otras cosas) y despueés "Say Code" (dī el codigo). Despuéés de que digás el codigo secreto, Tóm Nook te dara el ítem. ´



La Oficina Postal

Tu puedes enviar cartas y pagar la hipoteca de tu casa en la oficina postal. Ve al mostrador y habla con el encargado para abrir el menu.





Envía una Carta

Para darle una carta al encargado, seleccionala de la lista de cartas en la pantalla de ítems. Si el mueble detras del mostrador se encuentra lleno, no podras enviár mas cartas´. Regresa más tarde y pregunta nuevamente. Puedes enviar cartas de tu oficina postal solamente a los residentes de tu pueblo o al museo Faraway.





Paga Tu Casa.

Selecciona "Deposit" (depositar) para pagar la hipoteca de tu casa. Decide cuanto quieres pagar con el Control Stick y despueés, selecciona "Énd" (fin) para hacer el pago.





"Cuando Hayas Pagado Tu Hipoteca..."

Habla con Tom Nook una vez que hayas terminado de pagar la hipoteca de tu casa. ¡Él estara complacido de ayudarte a obtener una casa mas grande!





Guarda Tus Cartas

Puedes guardar hasta 160 cartas en la Memory Card que contenga la informacion´de un pueblo.





El e-Reader™



Tu oficina postal local tiene su propio e-TM o, e-Transfer Machine (maquina de trańsferencia). Ésta maquina decodificára la informacion´de tus tarjetas´Animal Crossing e-Reader (se venden por separado) y las transferira al Nintendo GameCubé, permitiendo que reciba cartas y regalos de alguno de tus personajes favoritos.

El e-TM es facíl de usar. Primero, inserta el e-Reader en tu Game Boy Advance y conéectalo a tú Nintendo GameCube usando el Nintendo GameCube Game Boy Advance cable. (El Game Boy Advance, e-Reader y Nintendo GameCube Game Boy Advance cable se venden por separado. Revisa el instructivo del e-Reader para ver informacion detallada sobre como conećtarlo a tu Nintendo GameCube). A continuacion, parate enfrente del e-TM y preśiona ́el boton A. Debes preparar tu e-Reader para escańear tus tarjetas de Animal Crossing e-Reader así que, escoge "Prep. E-Reader" desde el menu. Una vez que has descargado el programa para leeŕ tarjetas a tu e-Reader y Game Boy Advance, podras usarlo para escanear las tarjetas animal Crossing e-Reader en cualqúier lugar, siempre y cuando no apagues tu Game Boy Advance.

Una vez que el e-Reader esta listo, escoge "Read Card" (leer tarjeta). Prepara el e-Reader para escanear tu ´ tarjeta, ahora, solo deslízala. El e-TM decodificara la informacion en la tarjeta y la enviara ṕor correo a tu casa. Recuerda, tú puedes escańear cada tarjeta ¡solamenté una vez al día!





La Tienda del Sastre

Diseña una muestra de tus propios patrones en la tienda del sastre. Puedes llevar hasta 8 patrones.



Revisa los Patrones que se Muestran

Presiona el botoń A enfrente de un patron que estaé eń exhibicion pára ver los siguientes comandos.

• ¡Mostrar!

Exhibe tu patroń en la tienda.

¡Seguro!
El patrón que se muestra en la tienda sera ´ reemplazado con tu creacioń.

Intercambio
Cambia tu patroń por uno que estaé én exhibición en la tienda.



• ¡Lo llevo!

Escoge éeste para tomar el patroń que has elegido, pero, debes borrar el patrón que estaés usando.

• Intercambio

Cambia tu patroń por el que estaé én exhibicion ́en la tienda.



NOTA

Si tu cambias el patron ́original, tambiéeń cambiaras ́el patron de todos los ítems que lo usaban. La ropa y las sombrillas que se exhiben en la tienda no cambiaran; tampoco lo hára la bandera de tu ́isla.

Vea la página 16 para aprender a usar sus patrones.



Diseños



El crear disenõs detallados puede llevar tiempo. Si tienes la tarjeta de diseno de ̃Animal Crossing e-Reader (se vende por separado), puedes obtener inmediatamente un diseno directo de la tarjeta e-Reãder.

Primero, inserta el e-Reader en tu Game Boy Advance y conéectalo a tu Nintendo GameCube usando el Nintendo GameCube-Game Boy Advance cable (Game Boy Advance, e-Reader y el Nintendo GameCube-Game Boy Advance cable se venden por separado. Consulta el folleto de instrucciones del e-Reader para ver informacion detallada de´como conectar el e-Reader a tu Nintendo GameCube). Ve a la sastrería de las hermanas Able. Habla con Mabel y escoge "Other Things". Necesitaras preparar tu e-Reader pará transferir la informacion de los disenos, así que, escoge "Prep.-e-Reader". Sigüe las instrucciones que aparecen en la pantalla de tu Game Boy Advance y despueés, desliza tu tarjeta por el e-Reader. Puedes transferír disenos de las tarjetas del e-Reader a tu Nintendo GameCube soltandolos en uno de los 8 patrones disponibles. Solo recuérda, tendras que sacrificar uno de tus 8 patrones para guardarlo.



Si Hablas con Mabel...



•Crea un Patrón



Selecciona el lugar para guardar tu patron.´Esto borrara uno´de los patrones en tu pantalla de ítems.



Usando las herramientas de diseno, crea tus propios patrones (vea la pagína 26 para aprender a usar las herramientas de diseno).



Cuando termines tu patroń, dale un nombre. Puedes seleccionar hasta 16 letras para nombrarlo y al final, tendras que pagár una cuota.

¿Cometarios?

Selecciona esto para obtener una recomendación de Mabel con respecto a los patrones que se exhiben en la tienda.



•Guarda tus Patrones

Tú puedes guardar hasta 96 patrones en una Memory Card.

•Diseño en el Game Boy Advance

Carga tus patrones en el Game Boy Advance, donde podras editarlos y crear nuevos patrones (ver pagina 37 para saber como disenar patrones).

¡Diseña Tus Propios Patrones!

Cursor del Área

Usa L y R para cambiar las areás. tu área actual tiene un borde verde.

Cuadrícula

Prende y apaga la cuadrícula.

Cambia la combinación de los colores.

Paleta de colores

Escoge tus colores aquí.

Cursor de pintura

Usa el Control Stick para mover el cursor y pintar con el boton. A'

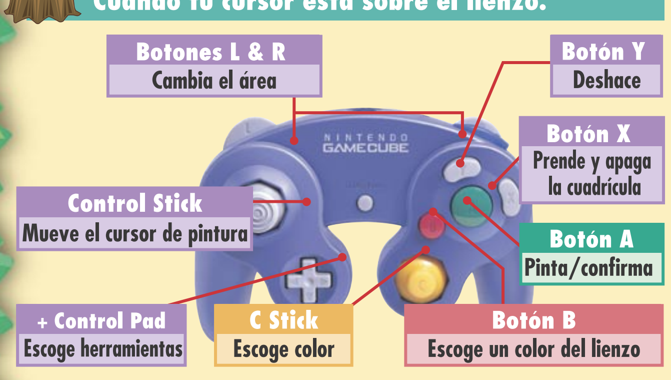
Área del lienzo

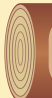
Deseña un patrón dentro de tu cuadrícula de 32x32

Herramientas

- Pluma
- Pintura
- Figura
- Símbolo
- Deshacer (Borrar la ultima marca)

Cuando tu cursor está sobre el lienzo.





Otras Localidades



Estación de Policía

Cada estacioń de policía tiene una oficina de lost & found (objetos perdidos), cada oficina puede almacenar hasta 20 objetos, los ítems mas viejos seŕan los primeŕos en desaparecer.
Siéntete libre de reclamar cualquier objeto de esa oficina. Tambieén puedes obtener información valiosa de los proxímos eventos que vayan a tener los policías.





"Cuando Visites otro Pueblo..."

Asegúrate de visitar la estacion´ de policía local cuando visites el pueblo de un amigo. El oficial Cooper te dara uń mapa del pueblo que te servira cada´vez que lo visites.



Vea página 32 para aprender mas ácerca de visitar otros pueblos.



Pozo de los Deseos

Si no puedes hacer una entrega porque el destinatario se ha mudado lejos, coloca tu entrega en el pozo de los deseos, donde puedes ofrecer una disculpa por no haberlo entregado. Este pozo tambieén te puede´decir acerca de la situacion de tu puebló.





"Si te Enteras Donde se ha Mudado el Destinatario..."

Si sabes donde vive el destinatario, tu lé puedes entregar el ítem al visitar su pueblo. Siempre es mejor terminar una tarea que disculparse por no haberlo hecho.



El Basurero

Tira los ítems que ya no necesites aquí. Estos ítems permaneceran aquí hasta que el recolector de la basura pase al siguiente día.





Museo

Tú puedes donar un fosil, pescado o insecto a la coleccion del muśeo. Cualquier ítem que dones sera puesto en´exhibicion donde tú y tus amigos lo puedan ver todo el tiempo.





Pizarra de Avisos del Pueblo.

Cualquiera puede poner un mensaje en la pizarra de avisos. La pizarra tiene capacidad para 15 mensajes. Los mensajes mas viejos śeran reemplázados por nuevos mensajes. Una vez que coloques un mensaje, ya no lo podras borrar así que ten cuidado con lo que escribes. Todos los eventos especiales del pueblo seran notificados en esta pizarra; asegúrate de revisarla frecuentemente.


Avanzas los mensajes


Pasa al mensaje más nuevo

 
Pasa al mensaje más viejo



A Pon un mensaje

B Cancela

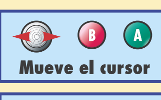


Pizarra de Aviso Melódica del Pueblo



Tú puedes componer y cambiar las melodías que se escuchan cada hora en el pueblo y cuando hablas con los habitantes. Presiona START y escoge "YES" (si) para usar la musica que hayas compúesto o, selecciona "Throw it out" (arrojala) para deshácer los cambios que hayas hecho. Cuando cambies la musica, la melodía previa sera borrada, Presiona START pará salir de la pantalla de la pizarra.





Mueve el cursor



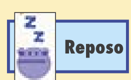

Cambia la nota



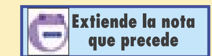
Toca la melodía



Borra la melodía



Reposo



Extiende la nota que precede



Toca una nota al azar



Melodía del Pueblo



Algunas veces, el tratar de inventar una bonita melodía puede ser difícil. De cualquier forma, si tu tienes una tarjeta Animal Crossing e-Reader con una melodía, tu puedes cámbiar la melodía del pueblo facilmente.

Primero, inserta el e-Reader en tu Game Boy Advance y conéectalo a tu Nintendo GameCube usando el Nintendo GameCube Game Boy Advance cable (Game Boy Advance, e-Reader y el Nintendo GameCube Game Boy Advance cable se venden por separado. Consulta el folleto de instrucciones del e-Reader para ver informacion detallada de como conectar el e-Reader a tu Nintendo GameCube). Ahora, parate enfrente de la pizarra de avisos melodícos del pueblo y presiona el boton A. Cuando la pantalla de la pizarra de avisos aparezca, presiona el boton R para usar tu e-Reader. Escoge "prep.-e-Reader" del menu para preparar la transferencia de datos de tu e-Reader. Sigue las instrucciones en la pantalla de tu Game Boy Advance y desliza una tarjeta cuando esteés listo. La melodía de tu pueblo cambiara automaticamente.





¡Giroscopios y Guardar Tu Juego!



Guardar



Antes de terminar tu juego, habla con el giroscopio que esta enfŕente de tu casa para guardar tu juego. Tu puedes gúardar la informacion solamenté a la Memory Card con la que hayas empezado el juego. No puedes copiar esta informacion a otra Memory Cárd.

Giroscopio



• Guardar y Terminar

Guarda tu juego y regresa a la pantalla del título.

• Guardar y Continuar

Guarda tu juego y continuá desde donde te quedaste.

- Necesitas al menos 57 bloques de tu Memory Card para guardar los datos de Animal Crossing.
- Necesitas un bloque para guardar tu puntaje de tus juegos de NES (por separado de los datos de Animal Crossing).

NOTA

No quites la Memory Card mientras la pantalla para guardar tu juego aparezca. Esto podría danar la˜ información guardada y tendrías que volver a comenzar desde cero.





El paso del tiempo entre la ultíma vez que jugaste y la vez que vuelves a jugar, es calculado por el reloj interno del Nintendo GameCube. Cambiar el reloj interno de tu Nintendo GameCube(Ver manual del Nintendo GameCube) afectara los calculos del pasó del tiempo.



Tienda de ítem



Agarra un ítem de la pantalla de ítems y arrástralo hasta tu giroscopio. Puedes dejar hasta 4 ítems en tu giroscópio. Los ítems que dejes ahí pueden ser vistos y comprados por otros jugadores.



• Regálalo

Regala el ítem a otro jugador.

• Ajusta el Precio

Véendelo a otro jugador, tu pones el precio.

• Muéestralo.

Presume tu ítem, nadie más lo podra ́tener.



Otras Cosas

Pega o remueve un patron ́de tu puerta.



• Pega un Patrón

Pega tu propio patroń en una puerta. door.

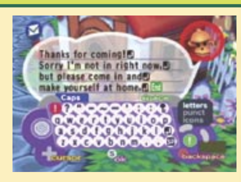
• Remueve un Patrón

Quita el patroń de la puerta.



Ajusta un Mensaje.

Tú puedes crear una mensaje personal de felicitación para que otros jugadores la vean cuando tu ́no estéás.



• Buzoń del correo

Todas las cartas nuevas que recibas te estarán esperando en tu buzon ́del correo. El icono de correo parpadea cuando tienes una carta esperandote.



Correo



Visita a tus Amigos del Pueblo

Cada pueblo es unico, así que cuando visites el pueblo de un amigo, notarás que sus residencias estan acomodas de manera distinta a las tuyas. Si quieres conocer a nuevas personas y conocer nuevos lugares, tu puedes visítar otro pueblo usando una Memory Card que contenga la informacion de un pueblo de un amigo tuyo. Hay dos maneras para viajar a otro pueblo.



Habla con Porter



Si quieres viajar, ve a la estacion de trenes y habla con Porter, el encargado del lugar.

Antes de viajar, revisa el reloj de Animal Crossing y el de tu Nintendo GameCube para asegurarte que la hora de tu pueblo y de tu destino difícilmente sean la misma. Si la diferencias de tiempo son muy grandes, tus nabos se pueden echar a perder o un ítem que hayas enviado podría no llegar a su destino.

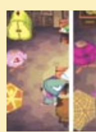


Que Diferencias hay en Otros Pueblos?

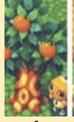




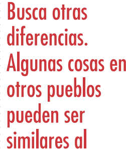
Pobladores

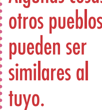


Los ítems en la tienda de Tom



Los frutos de los árboles





Busca otras diferencias. Algunas cosas en otros pueblos pueden ser similares al tuyo.



Ve a Casa

Cuando estées listo para regresar a tu pueblo, ve a la estacion dé trenes y habla con Porter. Cuando regreses a casa, asegurate de háblar con el giroscopio para guardar tu progreso.



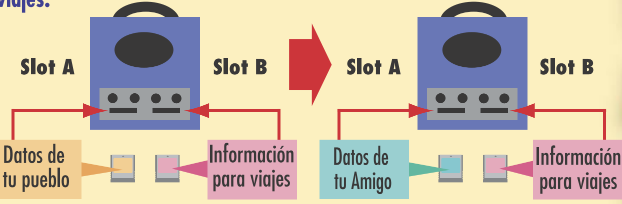
NOTA

Si presionas el botoń reset para reiniciar o terminas tu juego sin guardar la información que hayas obtenido en el pueblo de un amigo, perderas todas las Bells (Campanas) e ítems que cargabas contigo . Siempre habla con tu giroscopio y guarda la informacion despuées de que hagaś un viaje.



Méetodo para Viajar 1

• Para éeste méétodo, necesitáras dos Memory Card, una con la informacion de tu pueblo y una donde puedas guardar los datos de tus viajes.



• Paso 1: Crear Información para Viajes

Habla con Porter para crear "Travel Data" (información para viajes) en la memory Card del Slot B (requiere 3 bloques libres). La informacion de tu pueblo sera guárdada automáticamente.

• Paso 2: Viaja al Pueblo de Tu Amigo

Inserta la Memory Card que contenga la información del pueblo de tu amigo en el Slot A mientras que, la Memory Card que contiene tu informacion para viájes permanece en el Slot B. Ahora estas listo para visitar el pueblo de tu amigo.

Animal Crossing sobre-escribira´automatícamente los datos viejos antes de tu siguiente viaje.

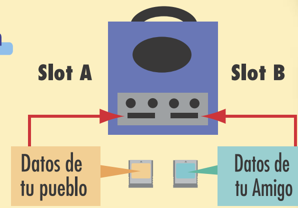


Méetodo Para Viajar 2

• Para este metodo, necesitas 2 Memory Card, una con la información de tu pueblo y una con la información del pueblo de tu amigo.

• Paso 1: Carga la información de tu pueblo.

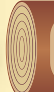
Si hablas con Porter, mientras la Memory Card con la informacion del pueblo de tu amigo esta en el Slot B, disfrutaras un corto viaje por tren al pueblo de tu amigo. La informacion de tu pueblo es´guardada automaticamente.



• Paso 2: Viaja al pueblo de tu amigo.

Despuées del paso en el tren, llegaras´al pueblo de tu amigo. ¡Disfruta de tu éstancia!





Conéctate con el Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable

Tú puedes conectar tu Game Boy Advance al Nintendo GameCube usando un Nintendo GameCube Game Boy Advance cable (se vende por separado). Vea la página 40 para aprender como conectar el cable a su Nintendo GameCube.

Cuando apagues tu Game Boy Advance, todos los datos de tu Animal Crossing que tenías en tu Game Boy Advance, seran borrádos. ver pagina 39´para detalles.

- No necesitas cartucho en tu Game Boy Advance.



¡Visita una Isla Tropical! (Nintendo GameCube)





Habla con Kapp'n

Ve al muelle cercano a la playa mientras tu Game Boy Advance esta prendidó y conectado a tu Nintendo GameCube. Encontraras a Kapp'n ésperando ahí, listo para llevarte a una isla tropical (si es tu primera visita a la isla, tendras la oportunidad de ponerle un nombre).



Una Vez que Estás en la Isla...

Tómate tu tiempo para visitar a los nativos de la isla, ve a pescar, captura algunos insectos o decora el bungalow de la isla. En esta isla siempre es verano así que es muy reconfortable ir cuando el clima en tu pueblo se torna malo.

También puedes pegar tu propio patron ́en la bandera de la Isla.



Cuando Estéas Listo para ir a Casa...

Para regresar a tu pueblo, habla con Kapp'n. Cuando regreses a tu pueblo, asegurate de guardar tu progreso.

Cuando guardas los datos de tu pueblo, los datos de tu isla tambien se salvaran.



¡Atraviesa el Océano y Viaja a una Isla! (Game Boy Advance)



Cuando regreses de la isla a tu pueblo, puedes guardar la informacioń de tu isla en tu Game Boy Advance. De esta fórma, puedes observar a los residentes de la isla mientras estas lejos. ´



Configuración de Botones (Game Boy Advance)

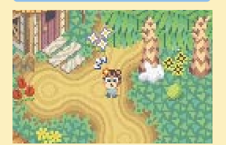




Juega con los Isleños

Cuando hagas un acercamiento, usa el + Control Pad para mover el cursor y presiona el boton A para réalizar varias acciones. ¡Mira que pasa cuando haces a un isleno feliz! ˜

•Toca al Isleño



¿Me estaś viendo?

• Toca un Íítem



Levántalo y muéévelo por el lugar.

• Toca una Cabaña



¡Alguien estaba aquí!



Cambia tu Isla con un Amigo

Usa un Game Boy Advance Cable Link para conectar dos sistemas Game Boy Advance y así poder intercambiar tu isla con un amigo.

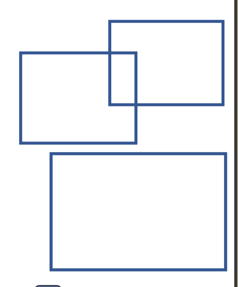
Usando tu Game Boy Advance Cable Link

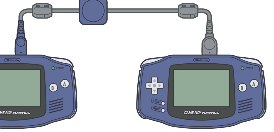
Necesitarás:

- Dos sistemas Game Boy Advance
- Un Game Boy Advance Cable Link

Intercambia Islas

1. Presiona el botoń B mientras estas én la vista normal de la isla para intercambiarla con una amigo.
2. Escoge "Yes" (si) para ver una pantalla como la de la derecha. Conecta tu Cable Link a cada Game Boy Advance mientras se muestra esta pantalla. ´
3. Una vez que has conectado el Cable Link, sigue las instrucciones en la pantalla y ejecuta el intercambio.
4. Cuando el intercambio haya terminado, sigue las instrucciones en la pantalla y desconecta el Cable Link.





Algunas notas al usar el Game Boy Advance Cable Link

Bajo las siguientes circunstancias, el cable puede fallar, crear un error o borrar la informacioń que hayas guardado en tu Game Boy Advance:

- Un Cable distinto al Cable Link ha sido usado.
- El Cable Link no fue conectado apropiadamente.
- El Cable Link fue desconectado durante el intercambio.
- El Cable Link fue conectado a la caja conectora.
- Tres o mas´sistemas Game Boy Advance estan cónectados juntos.
- El Cable Link fue desconectado antes de que las instrucciones así lo Indicaran.
- Un Cartucho fue insertado mientras el sistema estaba encendido.



Crea Tus Propios Patrones en el Game Boy Advance.



Habla con Mabel en la tienda del Sastre mientras tu Game Boy Advance esta con él poder encendido, conectado al Nintendo GameCube. Selecciona "Design Advance" (diseño avanzado) para descargar las herramientas de diseno õ cargar tus propios patrones desde el Game Boy Advance.



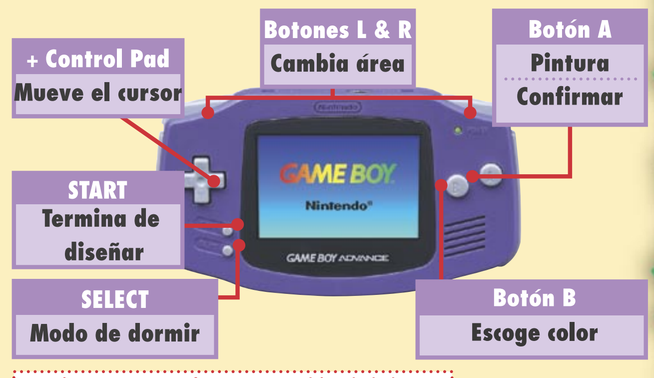
Carga las Herramientas

1. Selecciona un lugar para colocar tu patrón
2. Diseña tu patrón
3. Nombra tu patrón

Primero, tendrás que cargar las herramientas de disenõ a tu Game Boy Advance. Esto tambieén cárgara cuálquier patron que en éste momento tengas contigo. Sigue los mismos pasos que haces en el Nintendo GameCube para crear un nuevo patron.

• Usando las Herramientas de Diseño

Revisa los controles que estan debajo. Las herramientas de disenõ del Game Boy Advance funcionan muy similar a las del Nintendo GameCube.



Vea la pagina 39 para información acerca del modo de dormir.

• Nombra Tu Patrón

Sigue la configuración de los botones que se encuentra debajo para escribir las letras. Sigue los mismos pasos que en el Nintendo GameCube.

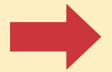


Vea la página 39 para informarse acerca del modo de dormir.



Carga un Diseño

Habla con Marbel en la tienda del sastre mientras tu Game Boy Advance esta préndido y conectado el Nintendo GameCube. Selecciona "Other Things", "Design Advance" y despueés "Load Design". Los patrones que hayas creado en el Game Boy Advance seran enviados al Nintendo GameCube. Los nuevos patrones seran guardados en tu lista de patrones en la pantalla de ítems.



Escoge un patrón para enviar al Nintendo GameCube...

...y selecciona un lugar donde colocarlo.



Sleep Mode (modo de dormir)



Cuando hayas terminado de jugar con tu Game Boy Advance, presiona SELECT para entrar al "Sleep Mode". El "Sleep Mode" apaga la pantalla de tu Game Boy mientras el sistema sigue prendido, esto sirve para gastar menos energía de las baterías.

• Entrando al "Modo de Dormir"

Presiona SELECT para abrir una pantalla como la de la derecha. Selecciona "YES" para entrar al "Sleep Mode". Si escoges "No" el juego continuara.´Si no se hace ninguna selección despueés de que la pantalla ha aparecido por diez segundos, o si no ha habido alguna actividad por mas de´5 minutos, el Game Boy Advance entrara al "Sleep Mode". automáticamente.

No Puedes Entrar al "Sleep Mode" (modo de dormir) si...

- Estás intercambiando información con un GameCube u otro Game Boy Advance.
- El mensaje de advertencia se muestra despueés de la pantalla de título.
- El juego esta cambiando a otra pantalla.

• Regresa a la Pantalla de Título

Presiona el botón L y SELECT simultáneamente mientras estas en "Sleep Mode" para regresar a una pantalla como la de la derecha. Selecciona "YES" para ir a la pantalla de título y "No" para continuar en "Sleep Mode".

NOTA

Si apagas el sistema, o las baterías se agotan mientras tu Game Boy Advance esta prendido o en "Sleep Mode", cualquier informacion én el Game Boy Advance se perdera. Para gúardar tu progreso, carga la informacion de tu Game Boy Advance al Nintendo GameCube y salva en tu giroscopio. Si quieres desconectar el Game Boy Advance Cable Link o el Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable de un Game Boy Advance que tenga informacion contenida en eél,´asegurate de hacérlo mieńtras estéa encendido.

Uniendo un Nintendo GameCube y un Game Boy Advance

Lo que necesitas:
1 Sistema Nintendo GameCube.
1 Disco de juego de Animal Crossing.
1 Sistema Game Boy Advance.
1 Nintendo GameCube Game Boy Advance cable.

Como conectar
1. Sigue las instrucciones de la pagińa 7 para empezar tu juego.
2. Cuando el juego comience, conecta el Game Boy Advance cable en el puerto de los controles 2, 3 o 4.
3. Con el Game Boy Advance prendido, conecta el Game Boy Advance
4. Vea pagína 34-39 para mas ́detalles.

"El Nintendo GameCube Game Boy Advance cable funcionara ́mientras estéa conectado a los puertos de los controles 2, 3 o 4.

"No conecte el Game Boy Advance Cable o un Game Boy Advance que no vaya a usar.

Diagrama de conexioń de:
Game Boy Advance/Nintendo GameCube/Nintendo GameCube Game Boy Advance cable

Notas al conectar:
Las siguientes circunstancias pueden causar un error de comunicacion ó borrar la información que haya guardado en su Game Boy Advance:

1. Un cable distinto al Nintendo GameCube Game Boy Advance cable ha sido usado.
2. Hay un cartucho dentro del Game Boy Advance.
3. Hay una conexioń mal hecha.
4. El Nintendo GameCube Game Boy Advance cable, Game Boy Advance y Nintendo GameCube no estan ́conectados apropiadamente.
5. El Nintendo GameCube Game Boy Advance cable se ha desconectado mientras se hacía un intercambio de informacion. ́
6. El Game Boy Advance se ha apagado mientras se intercambiaba informacioń o el boton "Reset" del GameCube es presionado.



Créditos del Staff de Animal Crossing

Productor
Takashi Tezuka
Director
Katsuya Eguchi
Hisashi Nogami
Animación de Personajes
Ryuji Kobayashi
Diseño de Personaje
Noriko Ikegawa
Yoshihisa Morimoto
Diseño de Pantalla
Toki Iida
Diseño de Interiores
Aya Sumimoto
Diseño de Ambientacion
Jun Takamura
Shinko Konishi
Diseño de Efectos
Masanao Arimoto
Diseño de Eventos
Naoki Mori
Soporte de disenõ
Michiho Hayashi
Kazumi Yamaguchi
Taeko Sugawara
Tomoaki Nakahara
Atsushi Miyagi
Yumi Yoshimi
Director de Sonido
Kazumi Totaka
Música de Fondo
Kenta Nagata
Música Dentro de Casa
Toru Minegishi
Música de Eventos
Shinobu Tanaka

Programación de efectos de Sonido
Taro Bando
Soporte de Sonido
Yasushi Ida
Escript
Makoto Wada
Kunio Watanabe
Kenshirou Ueda
Director de Programacioń
Yuhiki Otsuki
Programación
Masaru Nii
Kunihiro Komatsu
Gentaro Takaki
Hiromichi Miyake
Kenzo Hayakawa
Shigehiro Kasamatsu
Takamitsu Kuzuhara
Kenji Matsutani
Atsushi Nishiwaki
Takafumi Noma
Masatoshi Ogawa
Atsushi Sakaguchi
Masaro Sakakibara
Makoto Sasaki
Nobuhiro Sumiyoshi
Yoshitaka Takeshita
Hiroshi Umemiya
Yuichi Yamamoto
Shigeki Yoshida
Programa de Emulacioń de NES
Tomohiro Kawase
Hideaki Shimizu

Soporte Tééecnico
Takao Sawano
Library Support Team
Equipo de NOA de Adaptacion y Traducćion ´
Tim O'Leary
Scot Ritchey
Bill Trinen
Maki Yamane
Edición y Redaccioń en Ingles
Rićh Amtower
Nate Bihldorff
¸Gerencia de Adaptacion ´
Jeff Miller
Leslie Swan
Equipo de Ingenieros NOA
Raychole L'Anett
Robert Crombie
Kirk Buchanan
Dan Simpson
Miho Hattori
Sean Sakuma
Randy Shoemake
Andrew Becraft
Soporte para Debug
Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda
Debug
Super Mario Club
Agradecimientos especiales
Toshihiko Nakago
SRD
Productor Ejecutivo
Satoru Iwata

Importante

Advertencia: copiar un juego de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibido por leyes nacionales e internacionales sobre derechos de autor. Copias de "Back Up" (respaldos) o "archivar" (archivos) no son autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. Quieén infrinja la ley sera ṕerseguido.

Éste juego de Nintendo no está diseñado para usarse con ningún dispositivo para hacer copias o accesorios sin licencia. El uso de tales dispositivos invalidarán la garantía de tu producto Nintendo. Nintendo (y/o cualquier distribuidor Nintendo autorizado) no se hacen responsables por daños o perdidas causadas por tales dispositivos. Si el uso de estos dispositivos causa que tu juego deje de funcionar, desconecta el dispositivo cuidadosamente para evitar daños y poder continuar tu juego. Si tu juego deja de funcionar y no tienes ningún dispositivo conectado, por favor contacte al servicio a clientes de Nintendo. (ver debajo)

El contenido de esta advertencia no interfiere con tus derechos estatutarios.

Para mayor informacioń o asistencia, por favor contacte:
Servicio a clientes Nintendo
www.nintendo.com
O contacte a su distribuidor local.



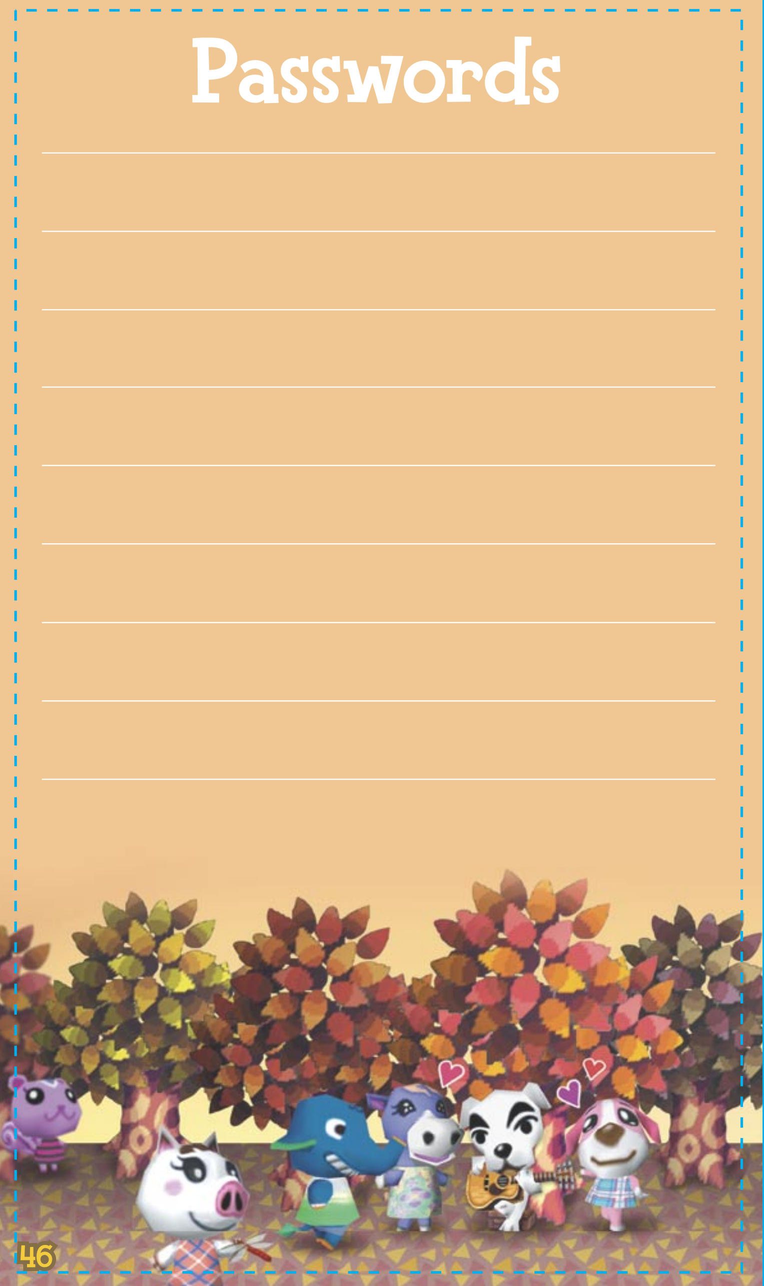
Passwords

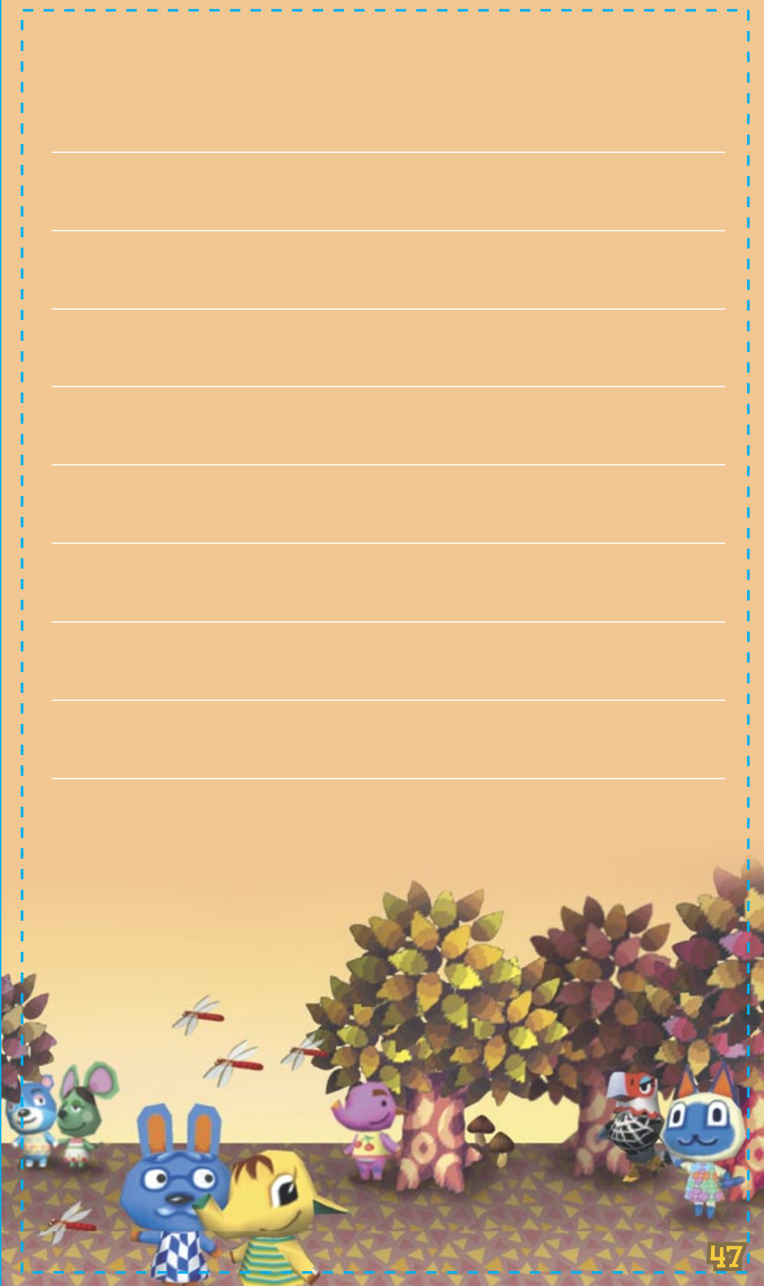
Usa este espacio para escribir cualquier password que recibas de un amigo, revistas u otras fuentes.





Passwords





Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com

IMPRESO EN MÉXICO

